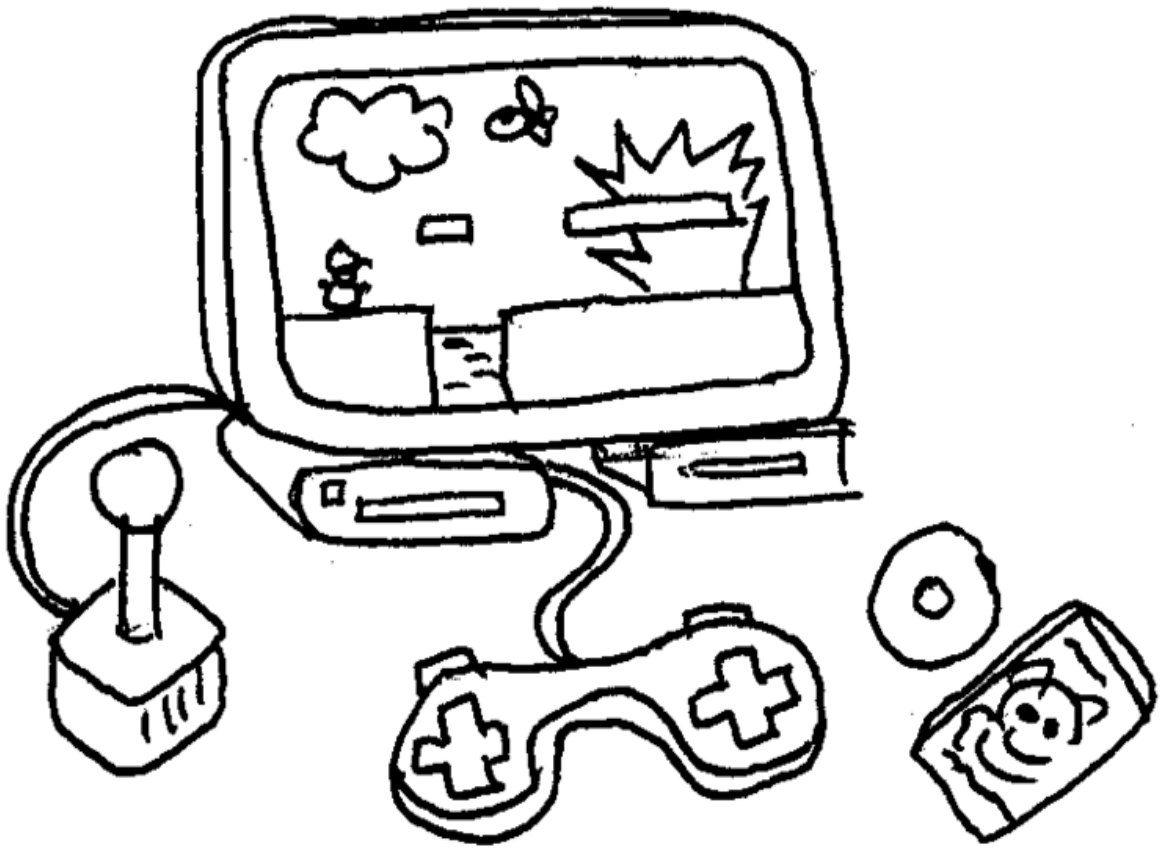
Damien Meur

Travail d'approfondissement : Le phénomène de la dématérialisation des Jeux vidéo



(c) 2008 - http://coloriage.mobi

Professeur de Guidance : **Année 2011-2012**

Madame Crowet

Introduction

Les jeux vidéo existent désormais depuis plus d'un demi-siècle (1952). Depuis leur création à aujourd'hui, les éditeurs ont toujours cherché de nouvelles stratégies pour diminuer les coûts de production et de distribution de ces logiciels vidéoludiques pour améliorer leur rentabilité.

Les amateurs de ce nouveau genre de divertissement doivent aussi s'y retrouver dans ces stratégies financières. Le phénomène le plus préoccupant du moment dans le domaine est la dématérialisation. L'attachement matériel est une sensation très humaine, la dématérialisation de la musique, des films,… fait déjà débat depuis des années, qu'en est-il des jeux vidéo ?

Les attentes des joueurs et les circonstances dans lesquels les jeux se sont développés ont fortement évolué avec l'apparition de nouvelles technologies comme Internet. La dématérialisation présente ses avantages comme ses inconvénients, la thématique doit donc être examinée sous un certain nombre de facteurs différents.

La dématérialisation est-elle seulement un moyen économique de diffusion à grande ampleur à moindre frais pour les éditeurs dans lequel seuls eux s'y retrouvent ?

Pour répondre à cette question,

Nous aborderons tout d'abord les débuts des jeux vidéo et les premières techniques de démocratisation des prix de ces derniers.

Ensuite nous parlerons du début de la dématérialisation des jeux vidéo qui n'avait peut-être pas encore sa place dans les mentalités des peu nombreux joueurs des années 1980.

Après cela, nous établirons une liste exhaustive de toutes les possibilités et formes que prirent les jeux vidéo sur ordinateur et consoles nouvelles générations avec l'arrivée d'Internet haut-débit du début du 21ème siècle à nos jours.

Dans le quatrième chapitre, nous examinerons la question de l'avenir de la dématérialisation des jeux vidéo c.-à-d. sa faisabilité sur le long terme. La dématérialisation dispose-t-elle de bases suffisantes pour continuer son évolution ?

L'écologie étant le premier argument avancé par les éditeurs pour convaincre les derniers rebutants à la dématérialisation mais des abus (stratégie financière) ne sont-ils pas parfois masqués par argument de l'impact écologique sur notre planète ? Nous le verrons dans le cinquième chapitre.

Le support physique doit-il s'alarmer de cette numérisation ? Son économie est-elle en danger dans le présent ou dans l'avenir ? Nous le saurons dans le sixième chapitre.

Le septième chapitre fera état de bilan des avantages/désavantages de la dématérialisation pour tous les acteurs du monde vidéoludique.

Nous terminerons par une conclusion reprenant synthétiquement tous les points ci-dessus.

*Les mots annotés d'une * seront repris dans le lexique final.*

Table des matières

Introduction……P. 2

1. Le début des jeux vidéo : de la phase expérimentale à la phase de commercialisation……P.5

2. Les débuts de la dématérialisation……P.7

3. Les modèles de la vente dématérialisée……P.9

4. La faisabilité de la dématérialisation……P.17

5. La dématérialisation, un choix écologique ou économique ?……P.19

6. La dématérialisation peut-elle entraîner une mort complète du support physique et son économie ?……P.22

7. En résumé, à qui profite réellement la dématérialisation ?……P.24

Conclusion……P.27

Lexique ……P.28

Lignes du temps……P .33

Bibliographie/Webographie……P.35

Annexe : perception de la dématérialisation par les professionnels du monde vidéoludique……P.38

1. Le début des Jeux vidéo : de la phase expérimentale à la phase de commercialisation

Les jeux vidéo sont relativement récents par rapport à l'échelle de l'humanité. L'homme a développé des technologies incroyables et il est arrivé à se servir de ces progrès pour s'amuser et se divertir.[1] La dématérialisation n'est pas envisageable seulement dans un futur très lointain, les Jeux vidéo et les nouvelles technologies se développent à une telle vitesse. Qui s'imaginait, dans les années 50, pouvoir jouer un jour dans son salon sur un jeu s'affichant sur sa propre télévision ? Cet historique n'a pas de lien direct avec notre problématique mais il peut mieux nous faire envisager ce préoccupant phénomène actuel de dématérialisation.

Ci-dessus, une prise de vue d'*OXO*, le premier « jeu vidéo ».[3]

Il est difficile de trouver un début exact à l'histoire des jeux vidéo. Si on s'en tient à la date de l'apparition technique des premières images animées sur lesquelles l'utilisateur avait une influence, *OXO* serait le tout premier jeu vidéo.[2]

Développé par A.S. Douglas (professeur américain en science informatique) en 1952, dans le cadre d'une thèse sur l'interaction entre l'ordinateur et l'utilisateur, il s'agissait simplement d'une utilisation contournée d'une console non graphique d'ordinateur pour en faire un jeu de tic-tac-toe. Le programme peut à peine être considéré comme une vraie suite d'images car, seuls des points et des tirets font office de dessins.[3]

Quelques autres petits programmes amusants virent le jour tout au long des années 50 (le terme jeu vidéo est un peu usurpé pour caractériser une telle simplicité). Cependant, un événement eut lieu en 1958 et révolutionna le monde de l'informatique : le circuit intégré. [4]

Avant cela, les ordinateurs étaient construits à l'aide de composants électroniques qui permettaient de traiter le signal électrique de manière analogique. Ces composantes prenant énormément de place à l'époque et étant constitués parfois de matériaux coûteux (transistors, condensateurs, résistances, …), l'informatique (et les « jeux vidéo ») ne s'adressait qu'à une

---

[1]VELEA, Dan et HAUTEFEUILLE, Michel, *Les addictions à Internet : De l'ennui à la dépendance,* Paris, Payot, 2010, 189 p.

[2]CLAIS, Jean-Baptiste ; ALVES, Douglas et DUBOIS, Philippe, Game Story : Une histoire du jeu vidéo, Paris, Rmn-Grand Palais, 2011, 373 p.

[3]http://fr.wikipedia.org/wiki/OXO_(jeu_vid%C3%A9o)

[4]BIRRIEN, Jean-Yvon, *Histoire de l'informatique,* (Que sais-je,n° 51013), Paris, Presses universitaires de France, 1990 ,130 p.

partie infime de la population. De toute manière, les jeux vidéo n'avaient pas encore leur place dans la société.[2]

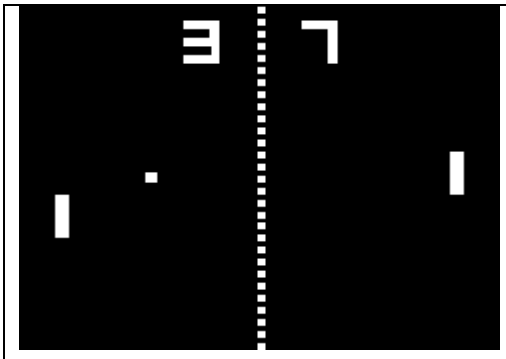
Il faudra attendre 1971 pour que Nolan Bushnell et Ted Dabney, deux ingénieurs en électronique, croient en le jeu vidéo et sa commercialisation pour le grand public. Ils ont adapté un petit logiciel nommé*SpaceWar* créé dix ans plus tôt par un groupe d'étudiants du MIT (école d'ingénierie à Boston) qui fonctionnait uniquement sur des PDP 1 (des ordinateurs universitaires dont le prix avoisinait les 120 000 $).La première borne de jeu arcade était ainsi née, *SpaceWar* est alors rebaptisé dans sa nouvelle version *Computer Space.*[2]

Ci-dessus, le premier jeu vidéo destiné au grand public *Computer Space.*[1]

Cependant malgré les 1500 exemplaires de bornes produites, l'essai se révéla être un échec commercial. Les jeux vidéo n'avaient pas convaincu le public.[2]

Heureusement, l'année suivante, Nolan persévéra et alla même jusqu'à créer une firme *Atari,* spécialisée dans la création de consoles et de jeux vidéo leur correspondant. Je vous rappelle que nous sommes en 1972, l'Amérique a conquis l'espace d'un majestueux drapeau sur notre petite sœur la lune.

L'informatique fait preuve de ses compétences dans bien d'autres domaines que la balistique militaire, les fonds de recherche sont astronomiques. Ce qui nous amène en juin 1972. La sortie de Pong, un simple jeu de réflexe avec bruitage et score sur borne arcade. Les coûts de production du matériel informatique ayant fort diminué avec l'évolution



Capture d'écran de *Pong*, le premier Jeu vidéo à grand succès[3]

Photographie d'une borne Arcade *Pong*[4]

[1]http://www.oobject.com/revolutionary-arcade-cabinets/1971-computer-space/6839/

[2]CLAIS, Jean-Baptiste ; ALVES, Douglas et DUBOIS, Philippe, *Game Story : Une histoire du jeu vidéo,* Paris, Rmn-Grand Palais, 2011, 373 p.

[3]http://www.notsonoisy.com/pong/pong.gif

[4]http://www.emu-france.com/?page=fichiers&idMachine=165&n=Pong

constante des technologies, les bornes d'arcade de Pong seront distribuées un peu partout en Europe et aux Etats-Unis. C'est le début de l'époque des Jeux Vidéos tels qu'on les connait aujourd'hui.[1]

2. Les débuts de la dématérialisation

La dématérialisation des jeux vidéo, c'est une affaire de longue date. Même si le phénomène n'est en pleine croissance que depuis quelques années.

Le premier jeu vidéo sur support non physique fut produit par la célèbre entreprise Mattel en 1981 [2](encore très influente aujourd'hui dans le monde du jeu et du jeu vidéo) et prit le nom de « PlayCable ». Ce système dédié à la console de jeu *Intellevision*permettait de pouvoir sélectionner une vingtaine de jeux en ligne, garantissant un accès presque instantané (on parle d'une dizaine de secondes de téléchargement par jeu) à ces derniers. Les joueurs paresseux ne devaient même plus quitter leur salon pour se fournir en nouveaux logiciels vidéo ludique. A noter que PlayCable était uniquement disponible sur le territoire américain.[3]

Ci-dessus, l'adaptateur *PlayCable* permettant de télécharger des jeux en ligne sur l'*Intellivision*.[2]

Ci-dessus un cliché du jeu *Baseball* sur *Intellivision.* Comme on peut le voir les graphismes des jeux vidéo dans le début des années 80 étaient très « basiques ».[4]

Cependant, même si l'idée de base était excellente, Mattel dût très vite laisser son projet aux oubliettes pour des raisons techniques. En effet, rappelons qu'Internet n'existait pas encore et tout le système de téléchargement était basé sur une allocation de bande passante* de la

[1]ICHIBAN, Daniel, *La Saga des jeux vidéo : De Pong à Lara Croft ,* Paris, Vuibert Informatique, 2004
[2]http://fr.wikipedia.org/wiki/Mattel

[3]http://www.intellivisiongames.com/bluesky/hardware/playcable_tech.html
[4]http://www.sonsofstevegarvey.com/2008/12/baseball-videogame-memories-chapter-1.html

télédistribution. Les jeux de l'époque étaient très rudimentaires et légers en termes de données mais la télévision évoluait. Les chaines se multiplièrent et les fournisseurs d'accès au réseau de télédistribution délaissèrent peu à peu le système PlayCable au profit de nouveaux emplacements pour MTV ou autres « channels » (chaine de télévision) à la mode et bien plus rentables que le jeu vidéo destiné à l'époque à une infime partie de la population. [1]

De plus, les jeux vidéo se perfectionnaient eux aussi. Graphismes toujours plus beaux, complexification des logiciels,… PlayCable ne disposait pas de capacités suffisantes pour affronter ces changements, le système était donc condamné à s'arrêter aux « Old Games » (les jeux plus anciens). Bref, il y avait un risque d'échec commercial.

Mattel prit l'intelligente décision d'arrêter l'hémorragie tant qu'il en était encore temps. En 1983, le système PlayCable fut retiré du commerce et les différents adaptateurs vendus à travers les Etats-Unis purent être remboursés sans frais supplémentaires.

Même si l'ère du PlayCable s'achevait en cette triste année 1983, elle prouva au grand public que le jeu vidéo pouvait le toucher lui aussi. Effectivement, le prix des jeux vidéo, encore astronomique à l'époque, dû au coût de la cartouche (qui, à l'époque, était une vraie prouesse technologique mais qui représentait un budget considérable dans la production du jeu) était un argument commercial pour le PlayCable qui mettait des logiciels vidéo ludiques en ligne au prix très démocratique de 1$.

Ci- dessus une photographie de la fameuse *Intellivision* et de ses « cartouches » de jeux à prix très élevés.[2]

Le joueur moyen (qui ne disposait pas d'énormément d'argent) put donc repenser sa façon de jouer : les salles d'arcade n'étaient plus ses seuls endroits de divertissement, il pouvait jouer dans son propre salon à moindres frais. Les consoles de salon d'époque (comme la Atari 5200) existaient déjà mais à des prix faramineux, donc réservées à une très petite minorité.

[1] http://fr.wikipedia.org/wiki/Distribution_d%C3%A9mat%C3%A9rialis%C3%A9e_des_jeux_vid%C3%A9o

[2] http://retro-treasures.blogspot.com/2008/06/intellivision-in-box-with-games-too.html

Publicité d'époque du *Gameline*, on peut y lire « Présentation du seul moyen de jouer à de nombreux jeux avec une seule cartouche »[1]

Depuis la création de PlayCable, les éditeurs eurent des difficultés à se relancer dans le projet de la dématérialisation. Le marché étant beaucoup trop instable à l'époque, les investisseurs étaient peu nombreux. On peut noter toutefois qu'Atari fit une tentative avec son service *Gameline* pour sa console Atari 2600 (cette fois, le système était basé sur un transfert de données via des câbles téléphoniques reliés à une unité centrale), le principe restait le même que pour le PlayCable : achat au téléchargement. Encore une fois, cela se solda par un échec.[2]

Il faudra attendre les années 2000 et le développement d'Internet pour que le système devienne réellement possible techniquement. Ces nouvelles formes de dématérialisation seront abordées dans le chapitre suivant.

3. Les modèles de la vente dématérialisée

La dématérialisation dans le cas spécifique des Jeux Vidéo a commencé à être prise réellement au sérieux seulement depuis quelques années (fin des années '90). Cela s'explique par le fait que les réseaux de transfert (télévisuels, téléphoniques,…) n'étaient pas assez performants pour suivre l'évolution des jeux qui étaient toujours trop lourds en données.[3]

Entretemps, Internet se démocratise et fait aussi son bonhomme de chemin. On peut dire que la dématérialisation, comme on la connait aujourd'hui, n'aurait jamais été possible sans l'arrivée du haut-débit* (en 1999, un modem basé sur la norme ADSL* permettait une vitesse de téléchargement en amont pouvant atteindre 56 kilobits par seconde[5]). Dès lors, les premières plates-formes de téléchargement de jeux en ligne virent le jour dont le fameux Steam (créé en 2003).

Image d'un Modem (MOdulateur-DEModulateur) qui permettait les premières connexions haut-débit (56k/s)[4]

[1] http://gaminghud.com/articles/dlc-isnt-the-devil
[2] http://fr.wikipedia.org/wiki/Distribution_d%C3%A9mat%C3%A9rialis%C3%A9e_des_jeux_vid%C3%A9o

[3] CLAIS, Jean-Baptiste ; ALVES, Douglas et DUBOIS, Philippe, *Game Story : Une histoire du jeu vidéo,* Paris, Rmn-Grand Palais, 2011, 373 p.
[4] http://college-germinal.com:8080/~projettechno/composants/modems/modems.html
[5] VELEA, Dan et HAUTEFEUILLE, Michel, *Les addictions à Internet : De l'ennui à la dépendance,* Paris, Payot, 2010, 189 p.

Depuis lors, la vitesse de l'évolution des différentes techniques de dématérialisation a pris des allures exponentielles.

Ci-dessus une capture d'écran du site Metaboli proposant des forfaits mensuels à des prix démentiels.[3]

Dans ce chapitre, nous aborderons les différentes formes de virtualisation*, toujours plus originales et ingénieuses, développées par les magnats de l'industrie du Jeu Vidéo depuis le début du 21ème siècle : la location, le modèle « download-to-own »* (littéralement : télécharger pour acquérir), un modèle un peu à part : Steam et la transition vers la dématérialisation des consoles de salons Next-Gen* (nouvelle génération).

Première Partie : les jeux sur PC

La location :

Ce concept a démarré la toute première fois par la plate-forme de téléchargement Metaboli, créé en 2001. Le concept est simple : le joueur paye un abonnement à 9,90 € par mois et accède à un panel de jeux (+ de 300 à ce jour)[1]. En 2001, les lois sur la location de jeux vidéo étaient inexistantes, la plate-forme ne devait pas payer un nombre x de droits à l'éditeur tel que qu'x était le nombre d'utilisateurs par jeu (une copie de jeu pouvait être utilisée plusieurs fois par des centaines d'utilisateurs différents). De plus, les éditeurs n'avaient pas voix au chapitre avant la loi du 27 avril 2004 de la Cour de cassation française permettant à l'éditeur Nintendo d'interdire à la société Nintendo Ltd la mise en location de ces jeux en parfaite liberté.[2]

Depuis la mise en application de cette loi, le concept a été quasi abandonné aux amateurs de retro-gaming*et jeux de qualité moyenne.

Les éditeurs n'ont évidemment pas pu s'y retrouver avec ce type de formule et ont interdi la mise en location de leurs chefs-d'œuvre et blockbusters*.[4]

---

[1] http://www.metaboli.fr/

[2] http://www.afjv.com/juridique/060123_location_telechargement_jeux_video.htm

[3] http://www.metaboli.fr/ ;Capture d'écran par Damien Meur

[4] http://www.journaldunet.com/ebusiness/commerce/analyse/080423-dematerialisation-distribution-jeu-video/index.shtml

Malgré cela, le site Metaboli a pu tout de même détenir une autorisation pour quelques gros titres de la génération de jeux précédente (comme le fantastique jeu d'infiltration/assassinat Assassin's Creed – 2007 ou le magnifique jeu de tir subjectif à la première personne *Bioshock* - 2009). Cela lui a quand même permis de compter plus de 100.000 abonnés à travers toute l'Europe.[1]

Ci-dessus une capture d'écran du jeu *Bioshock*- Tête d'affiche du site *Metaboli.fr*[1]	Ci-dessus une capture d'écran du jeu Assassin's Creed – Egalement tête d'affiche du site *Metaboli.fr*[2]

« Download to own » (télécharger pour acquérir) - obsolete

Cette formule consiste à payer, via une carte de crédit ou un compte PayPal, pour avoir accès au téléchargement du jeu directement. Elle ne propose pas de compensation ou de variante à la dématérialisation du support physique. A noter que ce modèle comporte des risques pour l'utilisateur (en cas de perte du fichier sur l'ordinateur,…). De plus, cette méthode rend le jeu vulnérable au piratage et à la contrebande (la seule protection étant souvent uniquement un mot de passe). Cela poussa les plates-formes à se diriger vers un autre système où les jeux seraient mieux protégés mais, lui aussi controversé, le modèle *Steam*.[3]

[1] http://bioshock.softonic.fr/

[2] http://www.blog-bazar.com/assassins-creed/

[3] http://www.journaldunet.com/ebusiness/commerce/analyse/080423-dematerialisation-distribution-jeu-video/index.shtml

Le modèle « Steam »

« Steam » fut créé en 2003 par le studio de développement américain de jeux « Valve », basé à Washington.[1] Steam proposa un modèle qui permet au joueur d'avoir accès à un logiciel (Steam) sur lequel il pourra télécharger des jeux et les lancer depuis ce logiciel mais aussi à une grande communauté de joueurs (le joueur a accès à un chat pour communiquer avec ses amis, même s'ils sont sur un autre jeu). Ce logiciel permet de sécuriser les jeux et rend le jeu injouable sans l'utilisation Steam, qui en profite pour placer sa publicité sur ses sorties de jeux à venir,…. [2]

Ci-dessus une capture d'écran du logiciel Steam. 1 : En un clic, le tout nouveau Assassin's Creed peut être téléchargé ; 2 : c'est le service chat pour rester en contact avec ses amis tout en jouant [3]

Ce système débuta avec les productions propres à « Valve » avec le jeu de tir à la première personne, très populaire *Counter Strike* - 2003 (et son petit frère « Half-Life»).

Le projet eut un bien meilleur succès qu'escompté : plus de 15 millions d'inscrits à travers le monde. Sa popularité assure un nombre de téléchargements énorme et, malgré le fait qu'ils prennent 30% sur les ventes, les éditeurs n'hésitent plus à y placer leurs opus pour diversifier leurs rentrées financières. Notamment, avec ubisoft qui fit des contrats avec *Assassin's Creed (*dont le dernier «Revelation» est sorti à peine en novembre 2011 sur Steam).

[1] http://fr.wikipedia.org/wiki/Valve_Software

[2] http://al.jes.free.fr/?article10/steam-plateforme-d-avenir-ou-deja-depassee

[3] http://store.steampowered.com/ ; capture d'écran par Damien Meur

Steam est, à l'heure actuelle, la méthode la plus rentable pour les éditeurs, qui perdent une part sur l'achat mais qui disposent d'une plate-forme sûre, populaire et qui offre un système de chat à ses joueurs. Aujourd'hui, les différents nouveaux sites/interfaces de téléchargement qui voient le jour, adoptent ce concept d'utilisation, rentable pour l'éditeur et pour la plate-forme.[1]

Le modèle «Cloud Gaming» (jeu totalement dématérialisé)

Le dernier modèle de dématérialisation sur PC est le système «Cloud Gaming»* (jeux en nuage / à distance) basé sur l'abonnement ou l'achat de jeux à la pièce. Ce système est un peu spécial : dans ce cas-ci, le joueur joue sur sa copie de jeu à distance. Le jeu tourne sur un ordinateur situé dans une base centrale relié directement à des serveurs haut-débit qui transmettent le rendu vidéo du jeu jusqu'à l'ordinateur du joueur. Ce système permet une diffusion en flux de 720 pixels* sur 1080 pixels avec un rafraîchissement de 60 images par seconde (haute-définition) d'affichage du jeu, ce qui est largement suffisant. Ceci permet aux personnes ne pouvant pas se payer de grosses configurations d'ordinateur de pouvoir tout de même profiter des jeux dernière génération.[2]

Le système *OnLive* de « Cloud Gaming »[3].

Le rendu vidéo de *Crysis 2* sur *OnLive* est bluffant, même sur des PC moins puissants.[4]

Ce système fut lancé pour la première fois par la compagnie américaine *OnLive* le 17 juin 2010 aux Etats-Unis mais est maintenant disponible aux Etats-Unis et en Belgique (pas encore en France) depuis le 22 septembre 2010.

OnLive propose aussi un adaptateur pour brancher son pc sur la télévision tout en jouant avec la manette donnée avec le système. [5]

[1] http://al.jes.free.fr/?article10/steam-plateforme-d-avenir-ou-deja-depassee
[2] http://pc.ign.com/articles/965/965535p1.html

[3] http://www.macgeneration.com/tags/onlive

[4] http://www.play.tm/news/32458/ea-onlive-can-rival-high-end-pc-games/image/1/
[5] http://www.onlive.com/

Seulement, s'il suffit à l'utilisateur d'ouvrir une fenêtre de navigateur pour jouer à ses jeux favoris, il doit disposer d'une connexion Internet auprès de son fournisseur d'accès d'au moins 50 mb/s (ce qui représente aujourd'hui en Belgique une connexion VOO A La Folie (55,90 €/mois)-50 mb/s[1]) ou une connexion Belgacom Intense (58,66 €/ mois-30 mb/s[2]) donc, à peine suffisante pour pouvoir profiter pleinement du système *OnLive*). Vu les conditions, la formule n'est donc pas si bon marché. La communauté s'éveille aussi sur les quelques «freezs»*(arrêt instantané d'une image) de l'écran, même si le jeu reste tout à fait utilisable.[3]

Cette formule intéresse aussi le fournisseur français d'accès à internet *Free*qui lance la *Freebox Revolution*, un système multimédia pouvant lire des films hautes-définitions, naviguer sur le Web*,… ainsi que faire consoles de jeu grâce au système de «Cloud Gaming». Elle est entrée en contact avec les deux agences de développement de jeux vidéo britanniques «GameThree» et «Gameloft».[5] On regrette dans le lancement très récent de ce mini serveur multimédia de salon que le choix de jeux soit très restreint (*Gameloft* et *GameThree* sont des studios de développement de jeux parallèles fonctionnant avec de très petits budgets).

Ci-dessus, deux *Freebox Revolution* avec le controlleur de jeu fourni avec.[4]

[1] http://www.voo.be/fr/internet/abonnement-internet/

[2] http://www.belgacom.be/belgacom/be-fr/pages/private/c_internet_access_withvoice.page?

[3] http://pc.ign.com/articles/965/965535p1.html

[4] http://www.universfreebox.com/article12827.html

[5] http://www.free.fr/adsl/multimedia.html

Deuxième partie : les jeux sur consoles de nouvelle génération

Les nouvelles consoles de jeu sont toutes pourvues de système de plate-forme leur permettant l'achat à distance de jeux : *Sony* avec la *Playstation 3*a lancé en novembre 2006 le *PlayStation Network* : un outil de téléchargement de jeu à distance, de réseau social et de service multi-joueurs en ligne[1] ; le *Xbox Live* de *Microsoft* a été créé en 2003 et est encore d'application sur la *Xbox 360*, sa deuxième console de jeux, (même principe que le *PlayStation Network* mais nécessite un abonnement supplémentaire de 60 € par an) avec de nombreuses mises à jour depuis lors.[2]

Ces formules sur consoles de salons/portables sont, à l'heure actuelle les plus populaires de toutes les formes de dématérialisation des jeux vidéo. Le *Playstation Network* détient plus de 77 millions d'utilisateurs inscrits (gratuitement)[3] et le *Xbox Live* 30 millions d'abonnés[4].

Ci-dessus, une photographie de la *Xbox 360,* la console nouvelle génération de *Microsoft*.[5]

Ci-dessus, une photographie de la *PlayStation 3,* la console nouvelle génération de *Sony.*[6]

[1] http://www.sony.be/lang/fr/hub/psn

[2] http://www.xbox.com/fr-BE/Live

[3] http://fr.wikipedia.org/wiki/PlayStation_Network

[4] http://www.xboxgen.fr/1-milliard-heures-jouees-temps-compeur-xbox-live-microsoft-actualite-4846.html

[5] http://blog.1001actus.com/tag/xbox-360

[6] http://fr.playstation.com/ps3/

Leur succès a poussé les éditeurs à inventer un nouveau concept de téléchargement le «DLC »* (Downloadable Content – contenu téléchargeable), ce principe est très controversé dans la communauté des joueurs. En effet, il consiste à vendre des contenus additionnels à un jeu de départ que le joueur doit acheter en ligne via sa carte bancaire (ex : nouveaux niveaux, bonus,…). Ses mises à jour devraient être gratuites, selon certains, qui pensent qu'ils ont droit à un contenu complet lors de l'achat d'un jeu.[1]

Un autre défaut de ces plates-formes est l'insécurité des transactions sur ces serveurs. Le 15 mai 2011, une société secrète, les *Anonymous* ont piraté les données des utilisateurs et acheteurs sur le *PlayStation Network*. *Sony* n'avait pas pris les mesures nécessaires et de grandes failles se trouvaient dans ces systèmes de sécurité. Ces attaques eurent lieu après la décision de Sony de porter plainte contre un jeune cracker*, geohot qui avait réussi à débloquer une console *PlayStation 3* pour y installer des jeux et applications gratuitement. [2]

A gauche, le symbole de la communauté des hackers *Anonymous,* auteurs de l'attaque du *PlayStation Network* de *Sony* en avril 2011. [3]

[1] http://fr.wikipedia.org/wiki/Contenu_t%C3%A9l%C3%A9chargeable

[2] http://www.generation-nt.com/sony-ps3-hack-geohot-anonymous-ddos-actualite-1185051.html

[3] http://www.theepochtimes.com/n2/world/anonymous-lulzsec-and-others-declare-war-on-every-government-57899.html

4. La faisabilité de la dématérialisation

Avant de parler polémique sur la question de la dématérialisation des Jeux Vidéo, posons-nous la question : dans quelle mesure cette dématérialisation est-elle réalisable pratiquement ? La réponse est mitigée.

EA (un éditeur de jeux vidéo) ne croit pas à la dématérialisation des jeux vidéo avant 20 ans

Selon le très célèbre studio de développement américain *EA*, la dématérialisation restera une simple diversification des sources de revenus des gros éditeurs durant au moins 20 ans. Le marché du support physique est encore beaucoup trop important que pour être remplacé par la dématérialisation.

Le problème vient tout simplement, comme toujours, du poids des jeux de la nouvelle génération (un jeu *PlayStation 3* pèse à peu près 50 Gigaoctet de données, soit l'équivalent de 11 films de qualité DVD[1]). Les transferts sont encore trop longs que pour convaincre le joueur de rester chez lui plutôt que d'aller acheter son jeu en magasin.[2]

Notons que ce phénomène commence aussi à se sentir pour le support physique. Les éditeurs ont besoin de plus en plus de place pour améliorer effets spéciaux, moteurs de jeu, graphismes,… de leurs créations. Le *Blu-Ray Disc**de *Sony* ou le *disque HD**de *Microsoft* permettent un espace de 50 Go chacun, ce qui ne convient pas aux développeurs qui doivent limiter leurs performances sur consoles.[3]

Les plates-formes de téléchargement «Metaboli» et «Steam» prennent de l'ampleur grâce au jeu vidéo indépendant

Si les jeux aux technologies derniers cri laissent à désirer pour le moment à cause de leurs temps de téléchargement trop longs sur support dématérialisé, les petits jeux plus légers de petits studios de développement s'y retrouvent tout à fait et peuvent même en faire leur seule rentrée de fonds.

---

[1] http://fr.wikipedia.org/wiki/Disque_Blu-ray

[2] http://www.journaldunet.com/ebusiness/commerce/analyse/080423-dematerialisation-distribution-jeu-video/1.shtml

[3] http://www.numerama.com/magazine/10525-ea-ne-croit-pas-a-la-dematerialisation-des-jeux-video-avant-20-ans.html

La plate-forme *Metaboli* (française, créée en 2001, voir « historique dématérialisation ») annonce qu'elle intègre 10 à 30 % d'utilisateurs supplémentaires chaque mois. *

Steam fut la plate-forme qui lança le plus de cartons. Notamment *Super Meat Boy*, un jeu de plate-forme* anglais, créé par les studios *Team Meat*. Grâce à cela, il a enregistré plus de 600 000 ventes d'exemplaires.[1]

<table>
<tr>
<td>

Ci-dessus l'enseigne du jeu *Super Meat Boy* de la Team Meat Boy (un studio de jeu indépendant)[2] – grâce à Steam, plus 600.000 exemplaires fûrent vendus</td>
<td>
Comme on peut le voir ci-dessus, le jeu allie jeu en 2 dimensions et qualité de graphismes récente.
Ce jeu à tout pour plaire aux amateurs de retro-gaming* et hardcore gaming* (les principales cibles de la dématérialisation de Steam).[3]</td>
</tr>
</table>

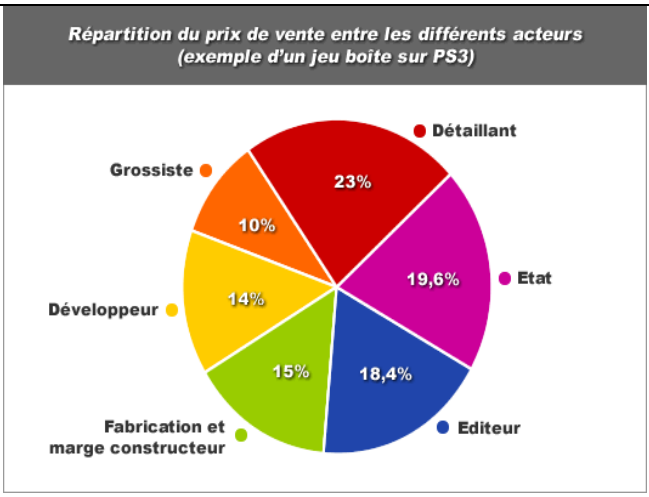
Les jeux développés par ces studios sont plus légers et donc doivent être vendus à prix réduits. Ils ne permettent pas aux développeurs/éditeurs d'encaisser le prix du support physique (les boites et le CD-Rom, le transport, logistique, prix de la vente en magasin et des frais qu'elle occasionne). Dès lors, la mise en téléchargement sur ces plates-formes est très intelligente car les joueurs y cherchent des jeux rapides, simples et bon marché.[4]

La dématérialisation a donc son rôle à jouer dans le milieu du jeu en manque de public et, si elle du mal à prendre de l'envergure sur les jeux très populaires de dernières générations, elle arrive à aider la création de jeux plus créatifs, réservés à l'élite des joueurs.

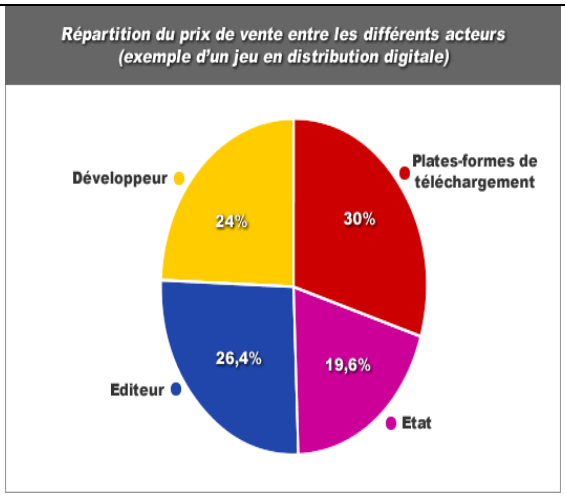
[1] http://www.leblogjeuvideo.be/archive/2011/04/08/titre-de-la-note.html
[2] http://www.ecriture-videoludique.fr/ecritures/steaks-de-geek-super-meat-boy/

[3] http://www.vgrevolution.com/2010/10/super-meat-boy-review/

[4] http://www.jeuxvideo.com/dossiers/00016083/les-jeux-video-independants.htm



Ci-dessus, on peut voir que les développeurs perçoivent à peine **14 %** sur leurs créations dans le cas d'une vente dite traditionnelle.[1]



Ci-dessus, on peut voir que les développeurs perçoivent **24 %** sur leurs créations dans le cas d'une vente dite dématérialisée.[1]

Comme on peut le voir sur ces deux graphiques, l'éditeur* comme le développeur* bénéficient d'une marge beaucoup plus importante dans le cas d'une vente dématérialisée. Bien sûr la dématérialisation représente une plus petite part de marché mais dans le cas de jeux indépendants, ce type de vente est très intéressant financièrement.

5. La dématérialisation, un choix écologique ou économique ?

Si la dématérialisation occasionne un impact écologique moins lourd, les éditeurs utilisent désormais cet argument écologique à toutes les sauces et n'a plus vraiment de sens.

Ubisoft (studio français de développement créé en 1986, auteur notamment de la série Assassin's Creed *et Splinter Cell*[2]) annonça la fin des manuels de ses jeux pour la *Xbox 360* et la *PlayStation 3* le 19 avril 2009. Cette nouvelle fut communiquée comme une mesure écologique puisque ce-même contenu allait être placé numériquement au sein même du jeu.[3]

[1] http://www.jeuxvideo.com/dossiers/00013178/tout-sur-le-prix-de-vos-jeux-a-qui-va-l-argent-que-vous-depensez-quand-vous-achetez-un-jeu-012.htm
[2] http://www.ubi.com/fr/
[3] http://www.joystiq.com/2010/04/19/ubisoft-getting-greener-by-ditching-paper-manuals/

Elle explique que les manuels en papier sont beaucoup moins regardés car les joueurs préfèrent une expérience complète à l'écran, ils ne veulent plus passer par le format papier pour se lancer dans leurs jeux favoris.[1]

Le premier jeu pour lequel la firme mettra cette mesure « ecoTech » d'application sera le jeu de course en «Snowboard» (surf sur neige) «Shaun's Snowboarding»[2].

L'équipe des critiques du site américain «IGN » (22 millions d'utilisateurs à l'heure actuelle, soit un des sites parmi les plus visités dans le monde) nous explique la situation et leur point de vue sur le sujet.[3]

L'équipe «IGN» rappelle tout d'abord que les manuels font partie de l'expérience de jeu du joueur. Les Editeurs utilisent les manuels depuis longtemps pour y mettre des magnifiques « Art Works »* (des croquis des phases de développement,…) ainsi que des figurines et autres contenus extra dans les versions collectors* (un peu plus chère que la version basique du jeu).

On peut se remémorer avec nostalgie la «Nintendo» qui sortait de magnifiques manuels pour ses jeux *NES* (Nintendo Entertainment System – 1983).[5]

On se souvient aussi d'*EA* qui a même proposé des tutoriaux d'aide pour la réalisation des premiers niveaux de ses jeux, une explication détaillée des menus, des commandes de jeu,…[2]

Cette mesure est donc avant tout une mesure financière mais légitime puisqu'elle permet d'enrichir le jeu en éléments nouveaux. Mais selon l'un des éditeurs d' « IGN », cela reste une mesure anti-consommatrice cachée sous l'argument de l'écologie. Levi Buchanan (le représentant d'*Ubisoft* à la réunion) affirme cela.

Ci-dessus la jaquette du jeu Mega Man sur *NES** (*Nintendo).* A l'époque, un certain style artistique était encore consacré à la fabrication de la boîte.[4]

[1] http://www.joystiq.com/2010/04/19/ubisoft-getting-greener-by-ditching-paper-manuals/

[2] http://ps3.ign.com/articles/108/1085256p2.html

[3] http://fr.wikipedia.org/wiki/IGN_(site_web)

[4] http://www.mobygames.com/game/nes/mega-man-/cover-art/gameCoverId,39984/

[5] http://fr.wikipedia.org/wiki/Nintendo_Entertainment_System

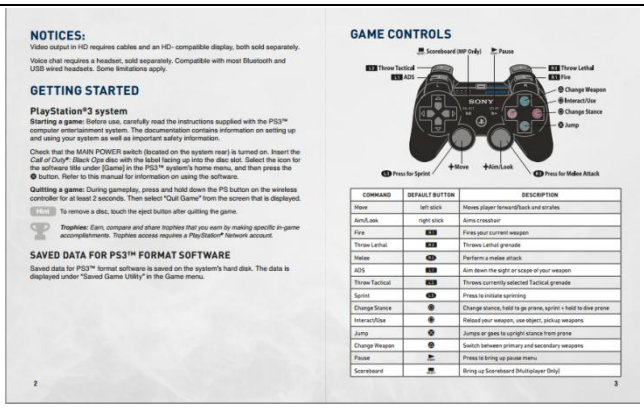
Cependant, selon lui, les manuels ne sont plus ce qu'ils étaient dans le temps car les joueurs préfèrent une expérience de jeu complète à l'écran. [1]

Par exemple, «Rockstar» (studio de développement américain – créé en 1998) fournit, avec son très célèbre jeu «Grand Theft Auto : San Andreas» (un jeu d'action-aventure sorti en 2004 se déroulant dans des décors gigantesques à la sauce californienne), de magnifiques descriptions du contenu présent dans le jeu (les véhicules, les possibilités immenses offertes aux joueurs,…). Le manuel était coloré, travaillé et stylé.[2]

Ci-dessus une photographie du contenu du jeu *GTA : San Andreas.*[3]Les développeurs proposaient encore une dimension artistique dans leur travail. Le support papier avait son importance (carte de la ville, liste du contenu,…)

Aujourd'hui, rien à voir, les manuels des derniers jeux de tir à la première personne, les jeux de guerre,… sont sans âme. Cinq feuilles de papier noir et blanc expliquent brièvement les conditions d'utilisation et les conseils de sécurité.[1]

De plus, si les 25 centimes économisés par manuel ne sont pas retransmis à l'acheteur (qui ne voit pas de différence dans le prix), cette mesure permettra tout de même de maintenir une certaine stabilité dans le prix des jeux actuels (60€ en moyenne).[1]


NOTICES:

Video output in HD requires cables and an HD- compatible display, both sold separately.

Voice chat requires a headset, sold separately. Compatible with most Bluetooth and USB wired headsets. Some limitations apply.

GETTING STARTED

PlayStation®3 system

Starting a game: Before use, carefully read the instructions supplied with the PS3™ computer entertainment system. The documentation contains information on setting up and using your system as well as important safety information.

Check that the MAIN POWER switch (located on the system rear) is turned on. Insert the *Call of Duty®: Black Ops* disc with the label facing up into the disc slot. Select the icon for the software title under [Game] in the PS3™ system's home menu, and then press the ⊗ button. Refer to this manual for information on using the software.

Quitting a game: During gameplay, press and hold down the PS button on the wireless controller for at least 2 seconds. Then select "Quit Game" from the screen that is displayed.

To remove a disc, touch the eject button after quitting the game.

Trophies: Earn, compare and share trophies that you earn by making specific in-game accomplishments. Trophies access requires a PlayStation® Network account.

SAVED DATA FOR PS3™ FORMAT SOFTWARE

Saved data for PS3™ format software is saved on the system's hard disk. The data is displayed under "Saved Game Utility" in the Game menu.

2

GAME CONTROLS

Scoreboard (MP Only) Pause

L2 Throw Tactical
L1 ADS
R2 Throw Lethal
R1 Fire
Change Weapon
Interact/Use
Change Stance
Jump

L3 Press for Sprint
Move
Aim/Look
R3 Press for Melee Attack

COMMAND	DEFAULT BUTTON	DESCRIPTION
Move	left stick	Moves player forward/back and strafes
Aim/Look	right stick	Aims crosshair
Fire	R1	Fires your current weapon
Throw Lethal	R2	Throws Lethal grenade
Melee	R3	Perform a melee attack
ADS	L1	Aim down the sight or scope of your weapon
Throw Tactical	L2	Throws currently selected Tactical grenade
Sprint	L3	Press to initiate sprinting
Change Stance	○	Change stance, hold to go prone, sprint + hold to dive prone
Interact/Use	○	Reload your weapon, use object, pickup weapons
Jump	✕	Jumps or goes to upright stance from prone
Change Weapon	△	Switch between primary and secondary weapons
Pause	START	Press to bring up pause menu
Scoreboard	SELECT	Bring up Scoreboard (Multiplayer Only)

3

Ci-dessus, le manuel d'utilisation de Call of Duty : Black Ops, un jeu de guerre très récent. Son manque de charme est flagrant.[4]

Rappelons que, durant les années '80 avec *l'Atari 2600* (voir chapitre 2), on devait lire le manuel pour comprendre l'histoire du jeu. En effet, la machine n'était pas assez puissante que pour exposer l'histoire du jeu au joueur. Mais les consoles ont évolué depuis et les jeux se sont complexifiés visuellement, ils fournissent désormais des tutoriels en début de jeu pour les débutants. De plus, la maniabilité (le «Gameplay»* comme on l'appelle) est beaucoup plus simple qu'il y a 30 ans, personne n'a

[1] http://ps3.ign.com/articles/108/1085256p2.html

[2] http://fr.wikipedia.org/wiki/Grand_Theft_Auto:_San_Andreas#Nouveaut.C3.A9s

[3] http://www.koreus.com/modules/newbb/topic3384-20.html

[4] Scan de Damien Meur, Manuel d'utilisation du jeu Black Ops ; Activision

besoin de vérifier les commandes dans le manuel avant de se lancer dans un jeu actuel, les jeux ont une rapidité de prise en main très rapide. [1]

L'argument de la nostalgie n'est donc pas réellement valable puisque les circonstances et la nature même de ces manuels ont radicalement changé.

Nous constatons que les éditions collector ont, quant à elles, beaucoup évolué (boîtier métallique, objets,…), on doit se réjouir d'un point de vue écologique de cette suppression des manuels d'édition classique malgré les enjeux économiques présents.[2]

6. La dématérialisation peut-elle entraîner une mort complète du support physique et son économie ?

La dématérialisation peut-elle détruire l'industrie du support physique ?

Cette question pose vraiment problème dans le monde du jeu vidéo. Les éditeurs visent toujours la dématérialisation pour améliorer leurs marges. Cette manœuvre est-elle sans danger pour les milliers d'emplois : transport, distribution en magasin, fabrication des jeux vidéo… ?

Les grossistes comme *Carrefour* ou autre revendeur de jeu vidéo en support physique ne doivent pas s'alarmer, selon Dave Perry, gérant de la plate-forme de téléchargement sur PC *Gamekai* (anglaise)[3]. En effet les plates-formes de téléchargement attirent de plus en plus de joueurs qui font partie d'une audience différente du grand public amateur de consoles *Nintendo, Sony* ou *Microsoft.* En effet, on remarque différentes sortes de joueurs de jeux vidéo : le joueur occasionnel ou «casual gamer»* (moins d'une heure par jour), le joueur régulier (entre une et deux heures par jour) et le joueur abusif (plus de deux heures par jour).[4]

La dématérialisation vise ce dernier public, les «hardcore gamers» (joueurs qui aiment les jeux plus difficiles à maitriser) pour laisser le joueur moyen et le débutant aux grosses productions. Les plates-formes de téléchargement proposent en effet un accès très large à un éventail de jeux de studios qui veulent se faire connaître.

Un des meilleurs exemples de ce phénomène est le dernier «Minecraft» sorti officiellement le 18 novembre 2011 au prix de 19,90€. Ce jeu fut réalisé au départ seul par un jeune développeur suédois : Markus Persson (ou Notch) en mai 2009. Le principe est simple, le joueur se retrouve dans un monde généré aléatoirement sans aucune information. Il doit ensuite se débrouiller

[1]HENNO, Jacques, *Les Jeux vidéo,* (idées reçues, n°507), Paris, Le Cavalier Bleu, 2002, 129 P.

[2]http://editioncollector.fr/

[3]http://www.gaikai.com/vision

[4]http://fr.wikipedia.org/wiki/D%C3%A9pendance_au_jeu_vid%C3%A9o

pour récolter du bois, de la pierre et toutes sortes de matières premières pour assurer sa survie (se créer des abris, des armes, des potions, des armures,…).

L'environnement étant généré aléatoirement, n'importe quelle machine devait être capable de faire tourner ces calculs. Les graphismes du jeu furent donc basés sur des textures 8-bits un peu rébarbatives pour les joueurs du dimanche. Cependant, le concept trouva ses amateurs et *Minecraft* est aujourd'hui le jeu de studio indépendant ayant réalisé le plus de profits (plus de 5 millions de ventes à ce jour) et cela n'aurait jamais pu être possible sans l'intermédiaire de la dématérialisation. De plus, le studio a pu se faire remarquer et assurer la production de nouveaux jeux ainsi qu'améliorer *Minecraft* (avec de nombreuses mises à jour gratuites).[1]

Un autre jeu indépendant, *World of Goo*a pu se faire aussi une certaine renommée grâce à *Steam*. Les développeurs avancent que cette méthode est efficace et leur permet de suivre les ventes (transparence vis-à-vis de *Steam* sur le nombre de ventes).[2]

Il faut savoir que le téléchargement en ligne de jeu ne représente que 2% du marché, soit à peu près 400 millions de $ américains. Cependant, cette demande double chaque année, dans cinq ans 20 % des transactions liées au jeu vidéo se feront pour des supports dématérialisés et 50% dans dix ans.[3]

Le service *OnLive* («Cloud gaming» – voir chapitre 3) est le moins populaire car on déplore des soucis techniques et un choix limité de jeux (14 actuellement – soit en mars 2012).[4]

Les services Xbox live et PlayStation Network (voir chapitre 3/Deuxième partie) commencent à se faire leur clientèle avec plus de 1,4 milliards de téléchargements.[5]

Le système *Steam* est le modèle le plus défavorable au support physique car il est le plus populaire : plus de 700 jeux disponibles et 21 millions d'utilisateurs. Cependant, comme cité plus haut, *Steam*attire une clientèle différente de celle des grosses productions. Les marchés ne se cannibalisent donc pas.[6]

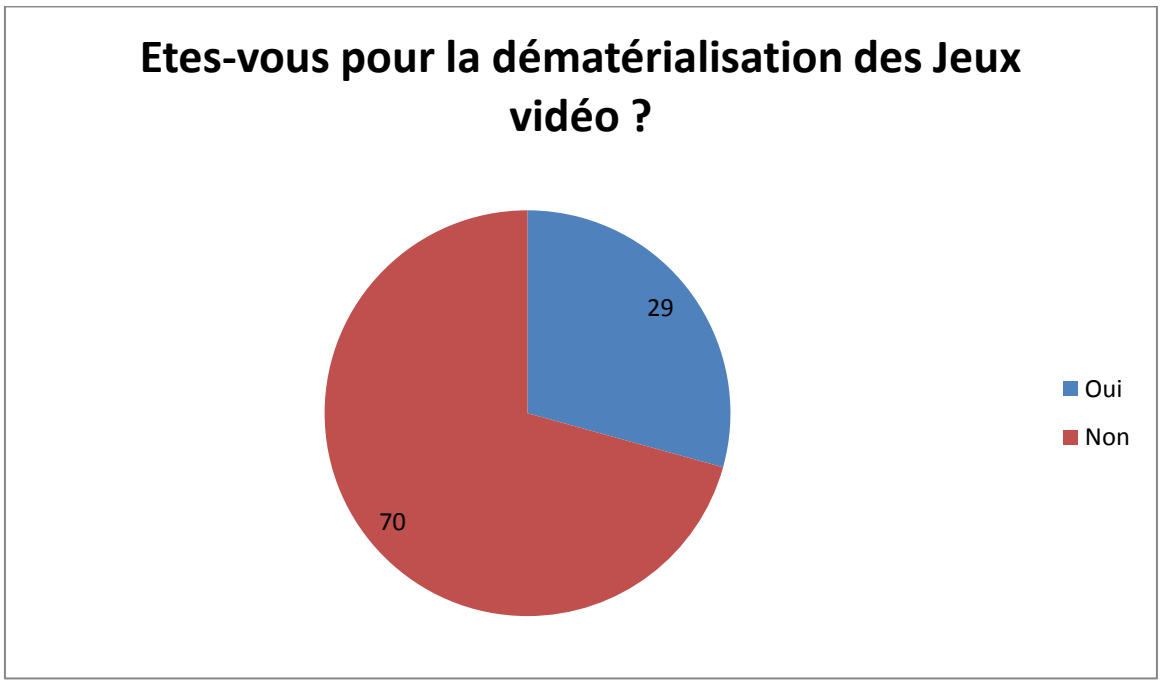
Les contestataires de ces mesures sont évidemment les participants du support physique (comme les grossistes) qui ne sont que perdants dans l'affaire, sauf s'ils jouent la carte de la prudence et investissent eux aussi dans le support dématérialisé.

---

[1] http://fr.wikipedia.org/wiki/Minecraft
[2] http://www.gamespot.com/news/world-of-goo-dev-lays-out-indie-headaches-6253168
[3] http://ps3.ign.com/articles/108/1085256p2.html

[4] http://fr.wikipedia.org/wiki/OnLive
[5] http://fr.wikipedia.org/wiki/Playstation_Network
[6] http://fr.wikipedia.org/wiki/Steam

Pour terminer, d'après un sondage mené sur Facebook, Jeux Vidéo.com et Pixule.fr sur 99 personnes sensées être des joueurs de jeux vidéo.



Comme on peut le voir, la dématérialisation n'est pas encore parvenue à rentrer dans les mentalités communes, malgré ses avantages et en dépit de ses inconvénients.

7. En résumé, à qui profite réellement la dématérialisation ?

Beaucoup de joueurs pensent que la dématérialisation est une façon de limiter les coûts de la vente du support physique pour augmenter sa marge de bénéfice. Les jeux sont vendus au même prix en magasin avec boîte, manuel,… qu'en ligne, malgré le gain de ces frais. Dans la dématérialisation, il faut y voir d'autres avantages que le prix. Notamment, l'achat impulsif du joueur qui ne veut pas attendre de se rendre au magasin pour chercher son passe-temps favori, l'aide au studio indépendant pour se faire connaître,…

Dans ce chapitre, nous ferons un résumé des avantages et inconvénients de la dématérialisation dégagés dans les chapitres précédents.

Pour les joueurs

Avantages :

• Acquisition instantanée pour un jeu «casual» (c-à-d, un jeu de petit format destiné à être joué occasionnellement) et jusqu'à quelques heures de téléchargement pour un jeu vidéo traditionnel (dont le poids peut aller jusqu'à plus de 50 Go).

• Plus intéressant financièrement dans le cadre d'abonnements avec un forfait (consommation illimitée sans possession du jeu).

Inconvénients :

• Acquisition longue pour un jeu vidéo traditionnel (dont le poids peut aller jusqu'à plus de 50 Go) : jusqu'à des dizaines d'heures de téléchargement.

• Les jeux qui sont vendus en magasin le sont quasiment au même prix en téléchargement. Or, on peut avoir envie de matérialiser un produit que l'on paie entre 50 et 70 euros.

• Pas de possibilité de revente d'occasion.

• Crainte des problèmes techniques/de sécurité (certains utilisateurs échaudés par les débuts des plates-formes de téléchargement comme le «PlayStation Network» (voir chapitre précédent).

•Sentiment de se faire flouer par ces mesures soi-disant écologiques qui sont, en réalité, purement financières.

Pour les éditeurs

Avantages :

• Pas de retour d'invendus.

• «Insight consommateurs»: dans le cadre des abonnements au forfait mensuel, les sites de téléchargement récupèrent et transmettent des informations sur le matériel utilisé par les joueurs, les heures de connexion, la durée moyenne de session, le lieu de vente précis, etc. Cela permet d'obtenir des informations personnelles sur l'utilisateur pour orienter le marketing qui sera proposé au joueur.

• Marge de profit supérieure.

• Possibilité d'allonger la durée de vie des produits (le téléchargement prend le relais lorsque le produit a disparu des rayons).

•Facilité de faire évoluer le jeu en temps réel (avec des mises à jour après la sortie).

• Utilisation de l'argument écologique dans la stratégie de marketing.

Inconvénients :

•Risque de cannibalisation (par rapport au support physique) des ventes, surtout concernant les offres par abonnement.

• Pression de la part des distributeurs (spécialistes, grandes surfaces), qui se sentent menacés.

• Pression de la part des intermédiaires menacés de disparition (grossistes, logisticiens…)

Pour les distributeurs/diffuseurs

Avantage :

•Aucun.

Inconvénient :

•Risque de perte de parts de marché au profit des sites de téléchargement, nouveaux acteurs de la distribution de jeux.

Pour les petits studios de développement

Avantages :

• Marge de profit supérieure.

•Amélioration du contrôle de la distribution.

Inconvénient :

•Difficulté de se démarquer dans la masse des jeux sur le Web.

Conclusion

Le jeu vidéo est en constante évolution depuis ses **débuts en 1952**. Dans un premier temps, les premières entreprises de cette industrie émergente sortirent leurs jeux sur bornes arcades. Cela était la meilleure manière de rentabiliser ces jeux et ces consoles qui coûtaient des sommes astronomiques à l'époque. En 1981, Mattel propose une autre solution : la dématérialisation. Cela permet au joueur de jouer à des jeux « basiques » à moindres frais. Seulement**, les circonstances techniques de l'époque ne permirent jamais de développer correctement le projet avant l'arrivée d'Internet haut-débit au début du 21ème siècle.**

A partir de ce moment, la dématérialisation se complexifie et devient très intéressante. En effet, **plusieurs formes** de dématérialisation des jeux vidéo voient le jour.

-La location ou forfait mensuel (2001 par Metaboli - Français) qui est très avantageuse pour le joueur qui paye un abonnement mensuel pour jouer à des centaines de jeux différents. Elle est moins avantageuse pour les développeurs et les éditeurs qui ne s'y retrouvent pas financièrement dans ce système. Depuis l'application d'une loi sur cette location des jeux vidéo en 2004, ce système n'a jamais totalement convaincu son public (offre de jeux pas assez récente).

-Le « download to own » (télécharger pour acquérir) qui est équivalent à un achat traditionnel en magasin avec le risque toutefois du piratage. Cette solution n'offre pas de compensation du fait que le joueur ne dispose pas de support physique.

-Le modèle « Steam » (2003 - Américain) ou Metaboli (Français - 2001) permet d'acquérir ses jeux parmi un choix immense via un logiciel qui les protège du piratage ou autres tricheries. C'est le modèle le plus populaire à l'heure actuelle.

-Le « Cloud Gaming » d'OnLive (2009-Américian) (jeu à distance voir chapitre 3 pour plus d'informations) qui est le moins populaire car plus récent. Cette une forme de dématérialisation extrême qui permet de jouer à ses jeux à distance. Ce tout dématérialisé a encore du mal à plaire aux joueurs mais permet aux personnes ne disposant pas d'ordinateurs de la dernière génération de faire tourner leurs jeux dans des conditions optimales s'ils disposent d'une bonne connexion internet.

A noter que la dématérialisation sur console dernière génération s'est très bien amorcée (30 à 77 millions d'inscrits selon la console). On regrette toutefois le manque de moyens pour y sécuriser les transactions bancaires et l'utilisation massive de la mauvaise forme de dématérialisation des jeux vidéo : les DLC (contenu téléchargeable payant qui consiste à compléter un jeu vendu initialement incomplet sans cet ajout).

A l'**avenir**, toutes ces formes de dématérialisation devraient encore se multiplier/s'améliorer. En effet les grosses productions nous habituent à des jeux lourds en données et ne trouvent pas encore leur compte dans la dématérialisation. Selon eux, le marché ne prendra son plein essor que lorsque les débits internet permettront des temps de téléchargement raisonnables. Cependant, les petites productions notamment les studios que l'on appelle « indépendants » ne disposent pas des moyens pour assurer une distribution physique de leurs créations à leur échelle. Ils se tournent alors vers le modèle Steam ou Metaboli qui leur permet de prendre des marges beaucoup plus importantes.

Un des gros désavantages de la dématérialisation pour le joueur est qu'il ne dispose évidemment plus du support physique de son jeu. Il n'y a donc plus d'attachement matériel. Les éditeurs justifient cela par l'**écologie**. Ce prétexte est tout à fait justifiable dans la certaine mesure où les éditeurs ne maquillent pas toutes leurs stratégies financières par cet argument écologique. Certains éditeurs veulent par exemple supprimer les manuels de jeu en papier habituellement fournis avec le jeu par soucis de l'environnement, selon eux. Alors que ces même compagnies justifient plus tard dans des interviews que cette décision fut prise par soucis du joueur qui préfère aujourd'hui une expérience de jeu complète à l'écran et tout simplement par soucis économique (25 centimes par manuel de papier* 10 millions de copies pour Call Of Duty Modern Warfare 3 = 250 000 $ économisés).

De manière générale, la dématérialisation présente plus d'avantages que de désavantages. **L'industrie du support physique est cependant le plus gros perdant** dans cette transition numérique. Cependant les grossistes en grosses productions vidéoludiques ne doivent pas trop s'en faire pour le moment. La dématérialisation vise pour l'instant un marché différent du leur, les amateurs de plus petites productions. La dématérialisation des grosses productions ne connait pas encore de réel succès (à peu près 2% du marché global). Il serait toutefois recommandé pour ces chaînons de l'industrie du physique de se préparer à l'avenir et d'investir, dès aujourd'hui, dans le dématérialisé.

Personnellement, en tant que joueur de jeux vidéo depuis ma petite enfance, je suis à la fois déçu d'apprendre que mes enfants ne pourront peut-être plus un jour ressentir la sensation de satisfaction que je ressentais en allant au magasin de jouets chercher le dernier jeu tendance. D'un autre côté les jeux vidéo évoluent depuis 60 ans et continuent de s'améliorer, je trouve ça bien. On ne peut éprouver de la nostalgie pour une « certaine époque » des jeux vidéo car ces derniers sont perpétuellement en transformation. Au lieu de chercher le modèle de vente dématérialisé « idéal » dans lequel chacun serait gagnant, essayons plutôt de changer nos mentalités. J'espère qu'un jour je serai fier d'acheter son premier jeu vidéo en ligne à mon fils ou ma fille.

Lexique

Mots avec * dans le texte	Traduction/explication
Bande passante	Capacité de vitesse de transfert d'une onde (Internet) par unité de temps (la seconde).
DLC	Downloadable Content – contenu téléchargeable
Freez	Arrêt presque instantané d'un écran sur une image.
Modem	MODulateur-DEModulateur de fréquences, permet d'utiliser une connexion Internet basée sur la norme ADSL.
ADSL	ADSL permet d'utiliser une ligne téléphonique pour transmettre et recevoir des données numériques de manière indépendante du service téléphonique conventionnel. À ce titre, cette méthode de communication diffère de celle utilisée lors de l'exploitation de modems dits « analogiques », dont les signaux sont échangés dans le cadre d'une communication téléphonique. La technologie ADSL est massivement mise en œuvre par les fournisseurs d'accès à Internet pour le support des accès dits « haut-débit ».
Web	Internet

Virtualisation	Dématérialisation
Cloud Gaming	Le Cloud Gaming est une technologie similaire à la vidéo à la demande permettant de jouer normalement à des jeux vidéo sur son écran d'ordinateur ou sa télévision alors que celui-ci tourne sur des serveurs à distance qui renvoient la vidéo de ce qui a été joué en lecture en continu.
Pixel	Le Pixel est une technologie similaire à la vidéo à la demande permettant de jouer normalement à des jeux vidéo sur son écran d'ordinateur ou sa télévision alors que celui-ci tourne sur des serveurs à distance qui renvoient la vidéo de ce qui a été joué en lecture en continu.
Cracker	Le cracker est une catégorie de pirate informatique spécialisé dans le cassage des protections dites de sécurité des logiciels, notamment des partagiciels (qui nécessitent des clés d'enregistrement).
Next-Gen	Nouvelle génération
Download-to-own	Télécharger pour acquérir
Blu-Ray Disc	Disque à haute capacité de données de *Sony*
Disque HD	Disque à haute capacité de données de *Microsoft*

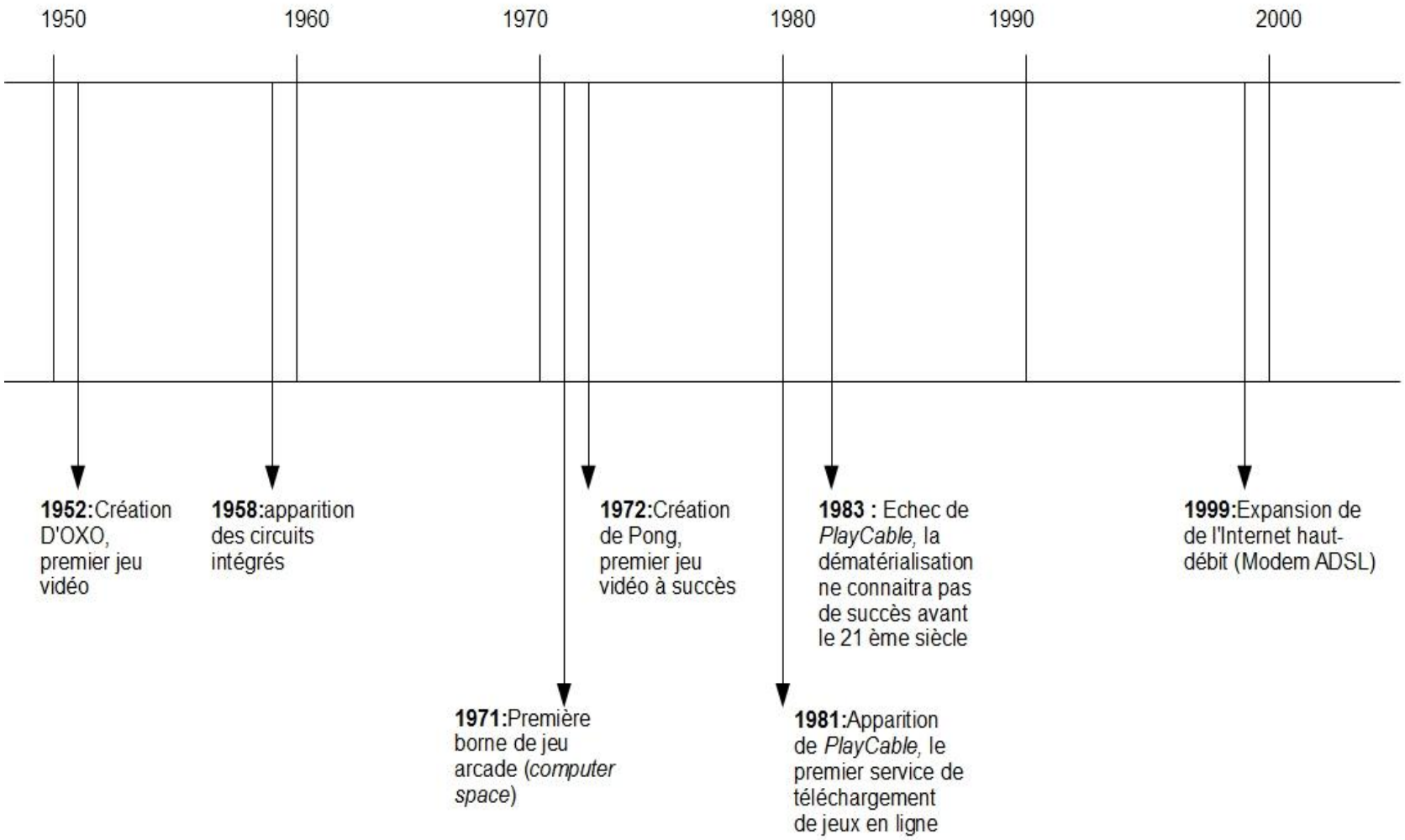
Jeu de plate-forme	Le jeu de plate-forme est un type de jeu vidéo dans lequel l'accent est mis sur l'habileté du joueur à contrôler le déplacement de son avatar.
Editeur	Le métier d'éditeur ou d'éditrice consiste à examiner des manuscrits littéraires, scientifiques, techniques, vidéo ludiques ou musicaux dans le but d'en imprimer et reproduire un certain nombre d'exemplaires et d'en assurer ensuite la diffusion auprès des libraires et autres points de vente.
Développeur	En informatique, un développeur (ou Analyste programmeur) est un informaticien qui réalise des logiciels en créant des algorithmes et en les mettant en œuvre dans un langage de programmation.
Artworks	Croquis de la phase développement d'un ouvrage (dans ce cas-ci d'un jeu vidéo).
Version collector	N'importe quel objet de consommation peut devenir « collector » en ce sens que le discours marketing ne cherche plus à le vendre en tant que tel (c'est-à-dire pour l'usage pour lequel il a été fabriqué), mais en tant que rareté, symbole, signe ou emblème, en tant qu'objet de collection.
Gameplay	Jouabilité d'un jeu vidéo.

Casual Gamer **Hardcore gaming** **NES**	Joueur occasionnel Type de jeux destinés aux joueurs passionnés, présentant une maniabilité plus difficile à apprivoiser, genre de jeux réservé à l'élite des joueurs Nintendo Entertainment System, console de salon Nintendo (constructeur de console et éditeur de jeux vidéo japonais) sortie en 1985.

Ligne du temps : dates importantes du jeu vidéo et de sa dématérialisation de 1950 à 2000

Echelle :

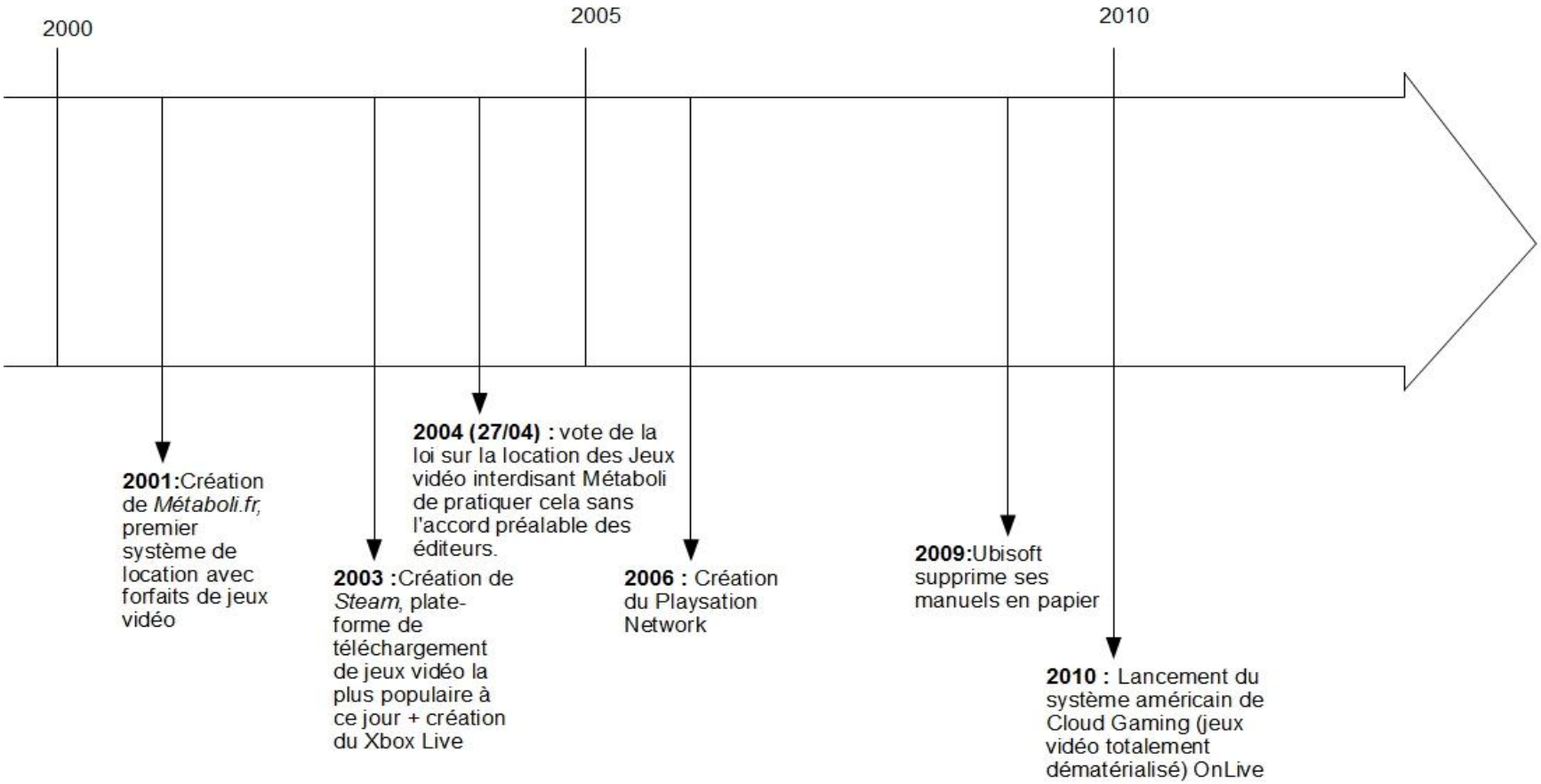
1 cm = 2 ans


1950
1960
1970
1980
1990
2000
1952: Création D'OXO, premier jeu vidéo
1958:apparition des circuits intégrés
1971: Première borne de jeu arcade (*computer space*)
1972: Création de Pong, premier jeu vidéo à succès
1981: Apparition de *PlayCable,* le premier service de téléchargement de jeux en ligne
1983 : Echec de *PlayCable,* la dématérialisation ne connaitra pas de succès avant le 21 ème siècle
1999: Expansion de de l'Internet haut-débit (Modem ADSL)

Echelle :

1cm =6 mois

Ligne du temps : Dates importantes de la dématérialisation des jeux vidéo de 2000 à nos jours


2000
2005
2010
2001: Création de *Métaboli.fr*, premier système de location avec forfaits de jeux vidéo
2003 : Création de *Steam*, plate-forme de téléchargement de jeux vidéo la plus populaire à ce jour + création du Xbox Live
2004 (27/04) : vote de la loi sur la location des Jeux vidéo interdisant Métaboli de pratiquer cela sans l'accord préalable des éditeurs.
2006 : Création du Playsation Network
2009: Ubisoft supprime ses manuels en papier
2010 : Lancement du système américain de Cloud Gaming (jeux vidéo totalement dématérialisé) OnLive

Bibliographie

-BIRRIEN, Jean-Yvon, *Histoire de l'informatique,* (Que Sais-je,n° 51013), Paris, Presses universitaires de France, 1990 ,130 p.

-ICHIBAN, Daniel, *La Saga des jeux vidéo : De Pong à Lara Croft ,* Paris, Vuibert Informatique, 2004, 342 p.

-HENNO, Jacques, *Les Jeux vidéo,* (idées reçues, n°507), Paris, Le Cavalier Bleu, 2002, 129 P.

-VELEA, Dan et HAUTEFEUILLE, Michel, *Les addictions à Internet : De l'ennui à la dépendance,* Paris, Payot, 2010, 189 p.

-CLAIS, Jean-Baptiste ; ALVES, Douglas et DUBOIS, Philippe, *Game Story : Une histoire du jeu vidéo,* Paris, Rmn-Grand Palais, 2011, 373 p.

Webographie

http://fr.wikipedia.org/wiki/OXO_(jeu_vid%C3%A9o)

http://www.oobject.com/revolutionary-arcade-cabinets/1971-computer-space/6839/

http://fr.wikipedia.org/wiki/Circuit_int%C3%A9gr%C3%A9

http://www.notsonoisy.com/pong/pong.gif

http://www.emu-france.com/?page=fichiers&idMachine=165&n=Pong

http://www.intellivisiongames.com/bluesky/hardware/playcable_tech.html

http://fr.wikipedia.org/wiki/Distribution_d%C3%A9mat%C3%A9rialis%C3%A9e_des_jeux_vid%C3%A9o
http://fr.wikipedia.org/wiki/Mattel

http://retro-treasures.blogspot.com/2008/06/intellivision-in-box-with-games-too.html

http://gaminghud.com/articles/dlc-isnt-the-devil

http://www.metaboli.fr/

http://bioshock.softonic.fr/

http://www.blog-bazar.com/assassins-creed/

http://www.journaldunet.com/ebusiness/commerce/analyse/080423-dematerialisation-distribution-jeu-video/index.shtml

http://www.afjv.com/juridique/060123_location_telechargement_jeux_video.htm

http://al.jes.free.fr/?article10/steam-plateforme-d-avenir-ou-deja-depasseehttp://fr.wikipedia.org/wiki/Valve_Software

http://store.steampowered.com/

http://www.voo.be/fr/internet/abonnement-internet/

http://www.belgacom.be/belgacom/be-fr/pages/private/c_internet_access_withvoice.page?

http://www.free.fr/adsl/multimedia.html

http://pc.ign.com/articles/965/965535p1.html

http://fr.wikipedia.org/wiki/OnLive

http://fr.ubergizmo.com/2010/12/le-ceo-donlive-ne-prevoit-pas-de-concurrencer-netflix/

http://www.macgeneration.com/tags/onlive

http://www.play.tm/news/32458/ea-onlive-can-rival-high-end-pc-games/image/1/

http://www.onlive.com/

http://www.universfreebox.com/article12827.html

http://www.sony.be/lang/fr/hub/psn

http://www.xbox.com/fr-BE/Live

http://fr.wikipedia.org/wiki/PlayStation_Network

http://www.xboxgen.fr/1-milliard-heures-jouees-temps-compeur-xbox-live-microsoft-actualite-4846.html

http://fr.wikipedia.org/wiki/Contenu_t%C3%A9l%C3%A9chargeable

http://www.generation-nt.com/sony-ps3-hack-geohot-anonymous-ddos-actualite-1185051.html

http://blog.1001actus.com/tag/xbox-360

http://fr.playstation.com/ps3/

http://www.theepochtimes.com/n2/world/anonymous-lulzsec-and-others-declare-war-on-every-government-57899.html

http://fr.wikipedia.org/wiki/Disque_Blu-ray

http://www.numerama.com/magazine/10525-ea-ne-croit-pas-a-la-dematerialisation-des-jeux-video-avant-20-ans.html

http://www.journaldunet.com/ebusiness/commerce/analyse/080423-dematerialisation-distribution-jeu-video/index.shtml

http://www.jeuxvideo.com/dossiers/00013178/tout-sur-le-prix-de-vos-jeux-a-qui-va-l-argent-que-vous-depensez-quand-vous-achetez-un-jeu-012.htm

http://www.ubi.com/fr/

http://www.leblogjeuvideo.be/archive/2011/04/08/titre-de-la-note.html

http://www.vgrevolution.com/2010/10/super-meat-boy-review/

http://www.ecriture-videoludique.fr/ecritures/steaks-de-geek-super-meat-boy/

http://fr.wikipedia.org/wiki/Super_Meat_Boy

http://www.jeuxvideo.com/dossiers/00016083/les-jeux-video-independants.htm

http://www.journaldunet.com/ebusiness/commerce/analyse/080423-dematerialisation-distribution-jeu-video/index.shtml

http://fr.wikipedia.org/wiki/Nintendo_Entertainment_System

http://www.mobygames.com/game/nes/mega-man-/cover-art/gameCoverId,39984/

http://www.joystiq.com/2010/04/19/ubisoft-getting-greener-by-ditching-paper-manuals/

http://ps3.ign.com/articles/108/1085256p2.html

http://fr.wikipedia.org/wiki/IGN_(site_web)

http://fr.wikipedia.org/wiki/Grand_Theft_Auto:_San_Andreas#Nouveaut.C3.A9s

http://www.koreus.com/modules/newbb/topic3384-20.html

http://editioncollector.fr/

http://fr.wikipedia.org/wiki/D%C3%A9pendance_au_jeu_vid%C3%A9o

http://www.gaikai.com/vision

http://fr.wikipedia.org/wiki/Minecrafthttp://www.gamespot.com/news/world-of-goo-dev-lays-out-indie-headaches-6253168

http://www.reuters.com/article/2009/06/10/us-column-pluggedin-digdownloads-idUSTRE5596CX20090610?feedType=RSS&feedName=internetNews&sp=true

Annexe : perception de la dématérialisation par les professionnels du monde vidéoludique

1 .Interview avec les responsables de la plate-forme Xbox Live

Xbox 360, pionnier du téléchargement sur console

Xbox Live est le service de jeu et de divertissement en ligne de la console Xbox 360 de Microsoft, qui comprend notamment la place de marché de jeux Xbox Live Arcade. Grâce à ce service, le groupe est présent sur toute la chaîne du jeu vidéo, du hardware jusqu'à la distribution. Aujourd'hui, avec un Wii Shop en retrait, un Playstation Network qui tarde à tenir ses promesses, et l'explosion du marché des consoles face au recul du jeu sur PC, Xbox Live est une affaire à suivre de près pour qui s'intéresse au marché du téléchargement de jeux. Explications avec Carole Lecerf, chef de produit Xbox Live en France.

JDN. Quels contenus sont disponibles sur Xbox Live ?

Carole Lecerf. Plus de 9.000 contenus de jeu et de divertissement : 116 jeux ; plus de 200 démos gratuites ; des bandes-annonces de jeux ; des contenus additionnels tels que des nouveaux personnages, des maps, des voitures, etc. ; le catalogue Xbox Live Arcade : jeux casual, retro gaming… ; et des films en vidéo à la demande. Concernant les jeux, certains titres sont exclusifs. Des studios développent des jeux spécialement pour le Xbox Live Arcade (XBLA). Le catalogue couvre tous les genres et tous les publics. On trouve des petits jeux d'arcade tels que Bomberman, Pac-Man en édition remasterisée, des jeux de bar comme Pinball 2… Chaque mercredi, nous proposons un nouveau jeu en téléchargement.

Quels sont les jeux les plus vendus ?

Street Fighter 2, Worms, Bankshot Billiards 2, Doom, Texas Hold'em…

Quel modèle de téléchargement avez-vous choisi, et combine coûtent les jeux ?

Il s'agit d'un modèle dowload to own. La version complète d'un jeu coûte entre 5 et 10 euros, et pour tous les jeux en vente nous mettons à disposition une démo gratuite. Les jeux pèsent entre 50 Mo et moins de 500 Mo, sachant que le disque dur de la console Xbox est de 120 Go ou 20 Go.

Comment évoluent les ventes ?

Dans le monde, le nombre de joueurs du Xbox Live Arcade est en croissance de 145 % depuis l'an passé. Depuis le lancement fin 2005, la plate-forme a enregistré 400 millions de téléchargements, pour 20 milliards de Microsoft points, tous contenus confondus, soit 250 millions de dollars de revenus. La tendance est bonne aussi, en France, pays qui se situe dans la moyenne haute.

Quelles sont les nouveautés de la plate-forme ?

Nous avons lancé en décembre un service de jeu à la demande, qui propose en téléchargement des jeux du catalogue Xbox première version, comme Ninja Gaiden Black, Crash Bandicoot, Halo… En tout, ce service compte une dizaine de jeux, vendus l'équivalent de 14 euros. L'objectif est de donner une seconde vie à des jeux qui ne sont plus vendus en magasin. L'autre grande nouveauté, c'est un service de distribution ouvert pour les jeux créés par la communauté Xbox Live grâce à la plate-forme de développement Microsoft.

Envisagez-vous de dématérialiser la distribution de blockbusters comme Halo 3 ?

Notre idée, c'est de nourrir l'expérience de jeu sur la console. Nous n'avons pas de projet en ce sens.

La distribution physique pourrait-elle disparaître ?

Ce que nous créons avec Xbox Live est une activité qui ne pourrait pas exister dans les réseaux physiques, donc les ventes ne se cannibalisent pas. Nous travaillons en partenariat avec ces réseaux, et essayons au contraire de les intégrer dans nos modèles. Par exemple, les boutiques vendent les Microsoft points nécessaires pour acheter les jeux sur Xbox Live. Je pense que la distribution offline ne disparaîtra pas. Toutefois, il est évident qu'on assiste à une montée en puissance du contenu dématérialisé.

La distribution dématérialisée de jeux sur le modèle de la location fait-elle partie de vos projets ?

Non. Mais cela ne veut pas dire que nous ne l'étudions pas.

Quelles sont vos relations avec les studios de développement qui travaillent pour Xbox Live ?

Beaucoup de studios sont venus frapper à notre porte pour développer des jeux pour le Xbox Live. Nous poussons les développeurs indépendants. Nous travaillons en tout avec 25 studios indépendants, qui représentent un quart de notre catalogue de jeux, mais aussi avec des gros studios. Parfois nous leur passons commande, parfois ce sont leurs idées de jeux.

http://www.journaldunet.com/ebusiness/commerce/analyse/080423-dematerialisation-distribution-jeu-video/index.shtml